

**GAMEBOY ADVANCE**

AGB-A5AE-USA

# BIONICLE™

MATORAN ADVENTURES

**INSTRUCTION BOOKLET**  
**LIVRET D'INSTRUCTIONS**

**ELECTRONIC ARTS™**



**WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.**

**IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES**

** WARNING - Seizures**

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions**  
**Altered vision**

**Eye or muscle twitching**  
**Involuntary movements**

**Loss of awareness**  
**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

## **WARNING - Repetitive Motion Injuries**

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

## **WARNING - Battery Leakage**

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.



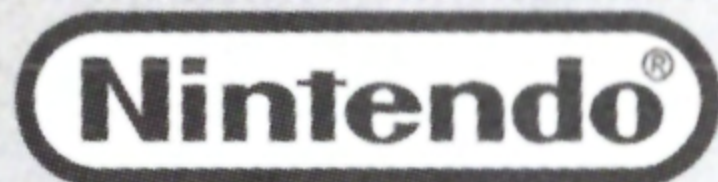
**EVERYONE**  
**Mild Violence**

THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT [WWW.ESRB.ORG](http://WWW.ESRB.ORG).



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE  
GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.**


# **CONTENTS**

<b>STARTING THE GAME . . . . .</b>	<b>4</b>
<b>COMPLETE GAME CONTROLS . . . . .</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUCTION . . . . .</b>	<b>6</b>
<b>GETTING STARTED . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>WAHI OF MATA NUI . . . . .</b>	<b>11</b>
<b>CHARACTERS . . . . .</b>	<b>17</b>
<b>CREDITS . . . . .</b>	<b>20</b>
<b>LIMITED 90-DAY WARRANTY . . . . .</b>	<b>22</b>

La version française commence à la page 25.

# STARTING THE GAME



1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *BIONICLE™: Matoran Adventures* Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The language selection screen appears. Press the Control Pad  to highlight your preferred language, then press the **A** Button. Legal and introductory screens appear.
4. Press **START** to advance to the *BIONICLE: Matoran Adventures* title screen.
5. When the *BIONICLE: Matoran Adventures* title screen appears, press **START** to advance to the Main menu. (► *Main Menu* on p. 7.)

# COMPLETE GAME CONTROLS

## MENU OPTIONS

### ***ACTION***

### ***CONTROL***

**Highlight** option

Control Pad ⇐⇒ or ⇕

**Select** option

**A** Button

**Previous** screen

**B** Button

## GAME CONTROLS

### ***ACTION***

### ***CONTROL***

Move **left/right**

Control Pad ⇐⇒

**Jump**

**A** Button

**Double Jump** (Matoran only)

**A** Button (double tap)

**Crouch**

Control Pad ⇩

**Swap Characters**

**L** or **R** Button

**Use Matoran Throwing Disc**

**B** Button (Matoran only)

**Use Turaga Elemental Power**

**B** Button (Turaga only)

**Pause**

**START**

# INTRODUCTION

All is not well on the island of Mata Nui. The Matoran islanders and the Turaga village elders all continue to battle the forces of Makuta, the evil spirit-brother of the island's namesake. Makuta cast a darkness over the island that once was a paradise. Now his minions, the Bohrok, swarm through the swamps, under water, and over ground, high and low, destroying everything in their path.

But the Matoran keep their faith in Mata Nui and the Legends of The BIONICLE™. This is what drives them as they attempt to liberate themselves from Makuta and his beasts.

Select your hero and defeat those who would turn Mata Nui into nothingness at the whim of Makuta. Pick up companions along the way and use their various powers and abilities, along with your own, to rid the island of the Bohrok and the super-powerful Rahi. Your adventures take you through lush jungle, desert expanses, ice fields, swamps, and volcanic regions as you seek to restore joy and light to Mata Nui, and let peace reign once more.

**FOR MORE INFO** about BIONICLE, visit **[www.BIONICLE.com](http://www.BIONICLE.com)**.

**FOR MORE INFO** about other LEGO® products, visit **[www.LEGO.com/interactive/](http://www.LEGO.com/interactive/)**.

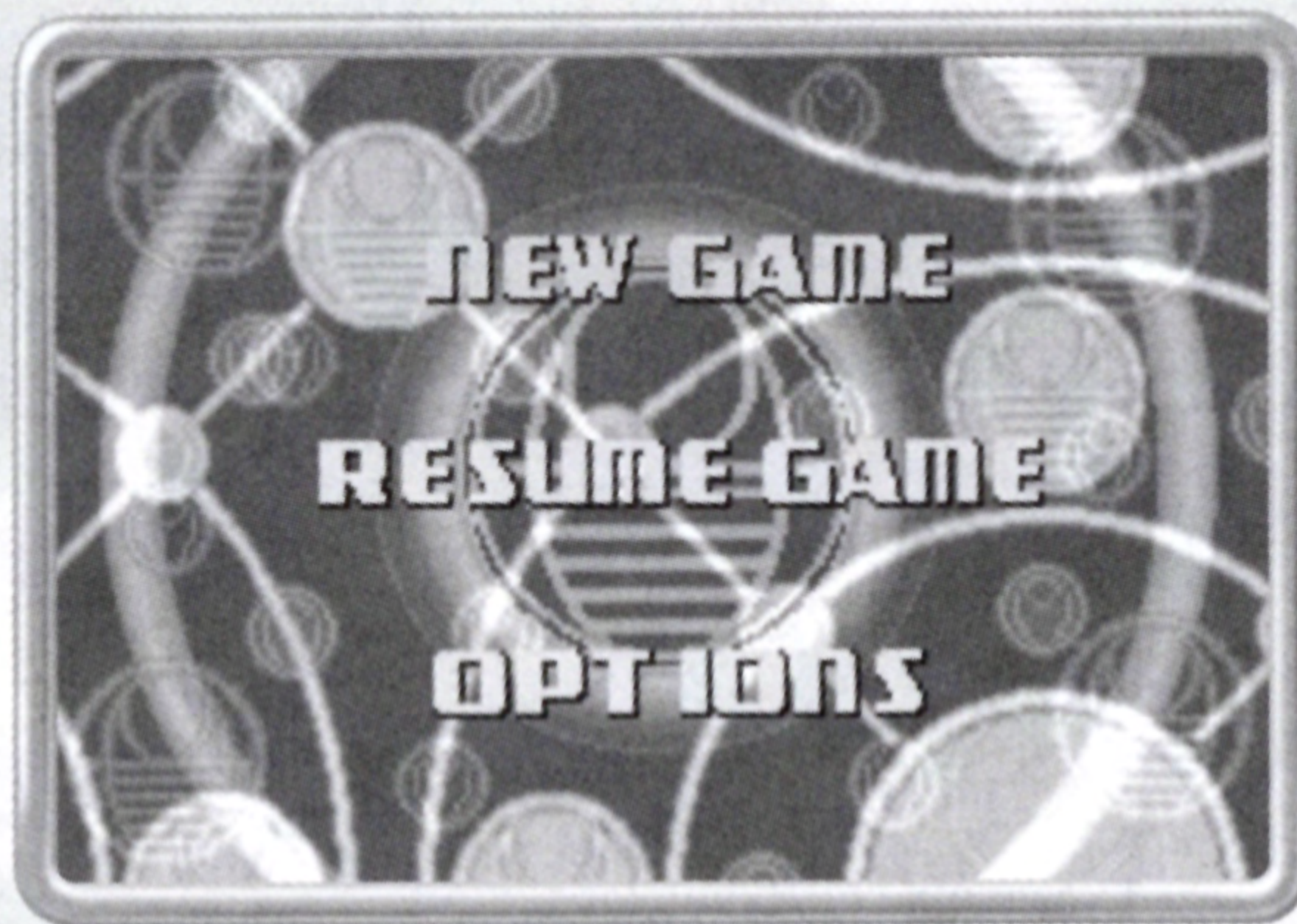
**FOR MORE INFO** about this and other Electronic Arts titles, visit **[www.ea.com](http://www.ea.com)**.

# GETTING STARTED

The threat of the Bohrok is intensifying and the Rahi only grow stronger...there's no time to waste. Just a few preliminary settings and then you're on your way!

## MAIN MENU


- Press the Control Pad  $\updownarrow$  to cycle through the menu choices and make some basic setups.



## NEW GAME

Begin a new adventure of the Matoran vs. the Bohrok. Press the **A** Button to begin a new game (► *Starting a New Game* on p. 9).

## RESUME GAME

Continue a previously saved game. You can save up to two games in *BIONICLE™: Matoran Adventures*. Press the **A** Button to continue a game, then press the Control Pad  to cycle through the two save-game slots. Press the **A** Button to resume your selected game.

## OPTIONS

Change SOUND FX, MUSIC, and DIFFICULTY options (► *Options Menu* on p. 10). Press the **A** Button to enter the Options menu.






**NOTE:** Default settings in this manual appear in **bold type**.

# STARTING A NEW GAME

There are a few steps to follow after you select NEW GAME from the Main menu.

## TO START A NEW GAME:

1. Press the Control Pad  to highlight one of the two available slots for saving your game. Press the **A** Button.
2. If you pick an occupied slot, you are questioned whether to overwrite the data in that slot. Press the Control Pad  to highlight YES or **NO**. Press the **A** Button to confirm, or the **B** Button to cancel. **Be careful not to unintentionally overwrite previously saved games.**
3. Select a character to begin your adventures. Press the Control Pad  to highlight one of the available Matoran (► *Characters* on p. 17). Press the **A** Button to proceed.






**NOTE:** You begin the game with a single Matoran character. Unlock additional characters as you successfully collect all mask pieces hidden within each level.



**NOTE:** Checkpoints determine the area where you respawn when your character loses a life. Games are saved only upon the completion of a Wahi (Region).

# OPTIONS MENU

## *TO CHANGE SOUND FX, MUSIC, OR DIFFICULTY SETTINGS:*

- 1.** Press the Control Pad  to cycle through the various options, then press the **A** Button to select.
- 2.** Press the Control Pad  to adjust the volume level for the Music and Sound FX.
- 3.** Press the Control Pad  to select **EASY**, MEDIUM, or HARD in the Difficulty settings.
- 4.** Press the **A** Button to accept changes and return to the Options menu. Press the **B** Button to return to the Main menu.

# WAHI OF MATA NUI

The island of Mata Nui represents an incredible diversity of terrain. *BIONICLE™*: *Matoran Adventures* takes you through six Wahi, or regions, of perilous yet stunning territory. Each Wahi requires you to achieve a particular quest. You can read a brief objective when entering a new Wahi.

## LE-WAHI

The jungle-covered region around the southern tip of the island is thick with hanging jungle vines and tall trees abuzz with birds and insects. Since the attack by the Bohrok, Matau has gone missing. You must find him and lead him back to safety!

## PO-WAHI

The rocky desert wasteland located in the far north of Mata Nui. Frequent sandstorms shape the strange cliff formations that dominate the land. The mystical Priest stones have long been hidden away for fear of them falling into Makuta's grasp. With the help of Onewa, find all three of them and restore peace to Po-Wahi.

## TA-WAHI

The eastern region, home to the island's giant volcano, where burning lava flows like rivers down the mountain. Vakama has lost the ancient song and is now stranded

somewhere in the Wahi. Rescue him, find the ancient song and together, you can save Ta-Wahi!

## **KO-WAHI**

The frozen mountain region surrounding Ko-Koro on the west coast. Deadly glacier crevasses can swallow the unwary: it's a cold, dangerous place. Rumors say that the legendary Koli statue lies hidden somewhere in the Wahi and opens a secret gateway to Ga-Wahi.

## **GA-WAHI**

Home to the floating village of Ga-Koro, which is built of strong, elastic seaweed, drifting in the water below impressive white cliffs. Since the dawn of Makuta's awakening, all water portals have been shut. Nokama is defenseless and needs your help: find her, reopen the portals, and take her back to Ga-Koro.

## **ONU-WAHI**

The region of caves and quarries around Onu-Koro—the village of huge caves dug deep underground, safely hidden from the surface. Care should be taken when entering this labyrinth of tunnels and caves. Using the torches of light, make your way through this maze. Who knows what will await you at the end?

# GAMEPLAY SCREEN

Health Meter

Lives

Elemental Power  
Meter



Elemental  
Power-up

## HEALTH METER



When your health meter is depleted, your character loses a life.

## ELEMENTAL POWER METER



Indicates the number of Elemental Power-Ups collected.

## # OF LIVES



The number of lives remaining for your character. Increase the number of lives by collecting extra lives within a level. (► *Extra Life* on p. 14).

**HEALTH  
POWER-UP**



Pass over these icons to increase the level of your health meter by a single tick mark.

**ELEMENTAL  
POWER-UP**



Collect these to enhance the Turaga's Elemental Power strength.

**DISC POWER-UP**



These upgrade your Matoran's disc with more power and the ability to fly a greater distance.

**CHECKPOINT**



The carved stone heads are checkpoints to record your progress. Should you meet an untimely demise, you restart at your last passed checkpoint.

**MASK PIECE**



Collect all the mask pieces on each level to unlock playable characters.

**EXTRA LIFE**



Pass over these icons to add a life to your character.

**SWITCH**



Switches require action from the Turaga.

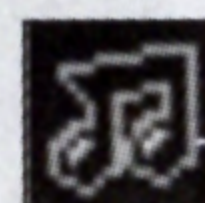
**UNIQUE ITEMS**

**MYSTICAL PRIEST  
STONES**



Retrieving them constitutes the main objective of the Po-Wahi level. Without them, you cannot exit the level.

**ANCIENT SONGS**



Retrieving it constitutes the main objective of the Ta-Wahi level. Without it, you cannot exit the level.

## KOLI STATUE



Retrieving it constitutes the main objective of the Ko-Wahi level. Without it, you cannot exit the level.

## KEY STONE



Retrieving them constitutes the main objective of the Ga-Wahi levels. Without them, you cannot exit the level.

## TORCHES OF LIGHT



These are not required to complete Onu-Wahi but can help you see better as you make your way through the darkness of the caves.

# PLAYING THE GAME

Move your character through the various Wahi of Mata Nui, collecting pieces of masks and various Power-Ups. Along the way you will meet companions who help you proceed and defend against the advances of Bohrok and Rahi.

- To move forward, backward, and up ladders, press the Control Pad.
- To jump, press the **A** Button. To double jump, double tap the **A** Button.
- To throw your disc, press the **B** Button. Once you have obtained four Disc Power-Ups, you can press and hold the **B** Button to power up your disc.

## TRAILING COMPANIONS

No Matoran faces the perils on Mata Nui alone. The local Turaga elders are available to assist in their respective regions (► *Turaga* on p. 18). Run past a Turaga with your character and he becomes automatically “attached.”

The Turaga help activate switches and open secret doorways. Using both characters is vital to completing the game because various obstacles require team-work.

Therefore, finding and using the Turaga may be required to proceed.

The same controls that you use to control and move the main character with are used for the trailing character. The Turaga and his special power must be used to get past certain obstacles.

- To switch the trailing character and main character, press the **L** or **R** Button.
- To use the Turaga’s Elemental Power, press the **B** Button.

# CHARACTERS

The Matoran are in the minority compared to the Bohrok, but their legendary strength and courage have kept them around to continue their fight for liberty. Following are brief biographies of the six Matoran characters you can assume in the game. Each represents a different village on Mata Nui and all of them are masters with the discs they use to defend themselves.

You begin the adventure with a single Matoran, Kongu. The remaining five Matoran must be unlocked by successfully collecting pieces of different masks throughout each level. As characters are unlocked, they become available on the character selection screen.



**NOTE:** All six Matoran characters have identical abilities in the game.

## MATORAN

### KONGU

Kongu is one of the most talented residents of his treetop village of Le-Koro. Kongu loves birds and naturally handles them with great ease.

### HUKI

Huki lives in the desert village of Po-Koro. He is the greatest goal scorer of all time at Koli, a soccer-like sport.

### JALA

Jala longs to explore all of Mata Nui, but he understands that his fellow Ta-Koronan do not like to travel.

## **MATORO**

Matoro is known as the sole interpreter of Nuju's—the telepathic Turaga from Ko-Koro—mystical stories.

## **MAKU**

Maku lives in the village of Ga-Koro. Before the Bohrok, Maku often got in trouble for sneaking away from the village in her canoe to spy on Huki, the Koli champion.

## **ONEPU**

Onepu has been crowned champion of the Great Ussal Race for the past five seasons in a row!

## **TURAGA**

The village elders of Mata Nui, the Turaga, know the legends of Mata Nui, and their knowledge is a most powerful tool against the Bohrok. These are the trailing companions you'll meet during your adventures who tag along and help you with a variety of skills (► *Trailing Companions* on p. 16).

## **MATAU**

The elder of Le-Koro in the region of Le-Wahi.

## **ONEWA**

The elder of Po-Koro in the region of Po-Wahi.

## **VAKAMA**

The elder of Ta-Koro in the region of Ta-Wahi.

## **NUJU**

The elder of Ko-Koro in the region of Ko-Wahi.

## **NOKAMA**

The elder of Ga-Koro in the region of Ga-Wahi.

## **WHENUA**

The elder of Ono-Koro in the region of Onu-Wahi.

## **BOHROK**

The Bohrok appear all over Mata Nui. Mountains crumble and forests topple as they change the face of the island. The Bohrok are capable of rolling, armadillo-like, into tight balls and mowing down everything in their path. You must figure out how to defeat them.

## **RAHI**


These are the creatures of Mata Nui who have been made to serve Makuta by infected masks. They are harmful, but easily overcome if you make the right choices.

## **BOSSES**

You encounter three main bosses between specific Wahi as you progress. These are the ultimate tests of your skill and bravery as a Matoran. Maintain your courage—their defeat is the key to saving Mata Nui.

## **PAUSE MENU**

➤ To pause the game, press **START**.

Press the Control Pad  to highlight an option (CONTINUE or EXIT GAME), then press the **A** Button to select.

# CREDITS

## DEVELOPED BY ARGONAUT GAMES PLC.

**Programmers:** Aaron Fothergill, Martin Piper,

**Artists:** Jason Cunnigham, Leon Brazil, Carl Ross,

**Production:** Alex Rutter, Peter Jones

**Designers:** Alex Rutter, Paul McGinniss

**Music and Sound FX:** Juston Scharvona,  
Chris Sweetman

**Quality Assurance:** Jason Kanzen, Carlo Bush

## LEGO® INTERACTIVE

**Global Vice President of Software:** Tom Stone

**Development Director:** David Ratcliffe

**Senior Producer:** Darren Potter

**Associate Producer:** Nicolas Doucet

**Global Brand Director:** Sean Ratcliffe

**Global Marketing Manager:** Sara Marshall

**Head of Software Operations:** Kevin Turner

**Software Analysts:** Warren Leigh, Eddie Hayden

**Project Manager:** Geoff Smith

**Market Research Manager:** Tim Price

**Special thanks to:** Everyone at LEGO Interactive

## ELECTRONIC ARTS

**Line Producer:** Michael Ress

**Assistant Producer:** Jason Berisford

**Marketing Manager:** Susann Oelschlegel

**Marketing Assistant:** Christian Sponziello

**Public Relations:** Lidia Stojanovic

**Package Project Management:** Liz Simpson,  
Candice Westman

**Production Services:** Martina Gadringer,  
Jenny Whittle, Carolyn Wright, Silvia Byrne,  
Paul Ryan, Jayne Martin-Kaye

**Studio Operations:** Linda Walker, Phil Jones,  
Anne Miller

**Mastering:** Donna Hicks, Matt Price

**Customer Quality Control:** Jean-Yves Duret,  
Dave Fielding, Andy Chung, Paul Richards,  
Ben Jackson

**Platform Specialists:** James Featherstone, Ashley  
Powell, Tim Wileman, James Norton, James Arup

## LOCALIZATION

**EAD Localization Manager:** Isabelle Martin

**Localization Managers:** Sweden—Rebecca  
Persson; Denmark—Rebecca Persson; Italy—  
Micaela Belluzzo; Germany—Michaela Bartelt;  
France—Christine Jean; Spain—Luis Pines;  
Netherlands—Clare Parkes

**Localization Coordinators:** Sweden—Mia Opancar; Denmark—Rebecca Persson; Italy—Alessandro Tajana; Germany—Bettina Bachon; France—Stephane Tachon; Spain—Jose Luis Rovira; Netherlands—Rebecca Gordon

**Translators:** Sweden—Ulla Wickman; Denmark—Christina Dentov; Italy—Project Synthesis; Germany—Nadine Monschau, Britta Haimüller; France—Stephane Tachon; Spain—Enrique Sanchez-Real; Netherlands—U-Trax Multi Media Localisations; UK—Gerry McGinley

**Language Testing:** Sweden—Jonas Bingestam; Denmark—Lars Andersen; Italy—Project Synthesis; Germany—Dirk Vojtilo; France—Lionel Berrodier; Spain—Jose Ramon Sagarna; Netherlands—U-Trax Multi Media Localisations; UK—Dave Lielding

**Special thanks to:** Jonathan Bunney, David Knox, Frank Sagnier, Bernadette Abbott, Catherine Harris, Tony Parkes, Nick Button-Brown

## **ELECTRONIC ARTS—NORTH AMERICA**

**Senior Product Manager:** Steve Perkins

**Product Manager:** Anne Kain

**Public Relations:** Tim McDowd

**US Package Project Management:** Scott Gillette

**Studio Operations:** Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco

**Mastering:** Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko

**Documentation:** Kevin Lamb, Lambo Creative

**Documentation Layout:** Chris Held

**Customer Quality Control:** Andrew Young, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Simon Steel, Russell Medeiros, Eron Garcia

**Testing Manager:** Kurt Hsu

**Testing Supervisor:** Ludon Lee

**Lead Testers:** Vince Brooks, Edmund Huey

**Testers:** David Higuchi, Danelle Sears, Rob Harrell, Billy Crippen, Jensen Delap, Clinton Rogers

**FLT Project Lead:** Gabriel Darone

**FLT Core Testers:** Boris Amchislavsky, Daniel Brown, Kai Nagai-Rothe, John Petroff

**Special Thanks:** Dave Ross, Edwin Caparaz, Kathy Frazier, Frank Pape, Tom Frisina, Josh Hendren, Ken Balthaser, Jamil Dawsari, Matt McKnight, Jeff Hasson, Celeste Murillo, Evelyn Walker

# LIMITED 90-DAY WARRANTY

## ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

## **RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD**

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## **RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD**

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## **EA WARRANTY CONTACT INFO**

**E-mail and Website:** <http://techsupport.ea.com>

**Phone:** (650) 628-1900

## **EA WARRANTY MAILING ADDRESS**

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

## **NOTICE**

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at any time and without notice. This manual and the software described in this manual are copyrighted. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of Electronic Arts.

**TECHNICAL SUPPORT**—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4315 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

## **HOW TO REACH US ONLINE**

**E-mail and Website:** <http://techsupport.ea.com>

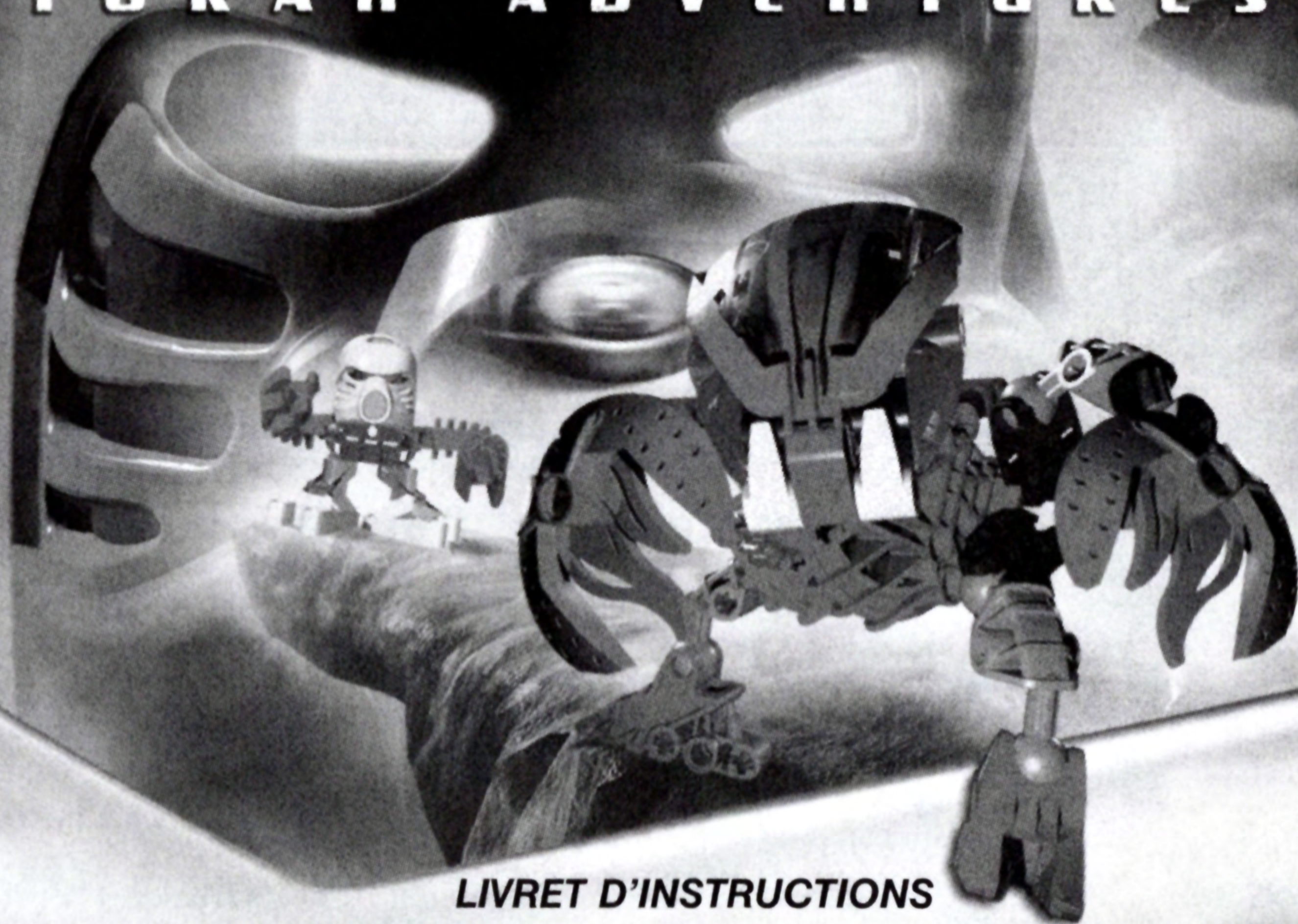
**FTP:** <ftp.ea.com>

LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group. © 2002 The LEGO Group. Electronic Arts is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

GAMEBOY ADVANCE

# BIONICLE

MATORAN ADVENTURES



LIVRET D'INSTRUCTIONS

**AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.**

**INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO**

## **AVERTISSEMENT - Danger d'attaque**

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

**Convulsions**  
**Troubles de la vue**

**Tics oculaires/musculaires**  
**Mouvements involontaires**

**Perte de conscience**  
**Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

## **AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif**

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

## **AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles**

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772 OU VISITER [WWW.ESRB.ORG](http://WWW.ESRB.ORG).

SOUS LICENCE DE

**Nintendo®**

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.


**CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.**

# **TABLE DES MATIÈRES**

<b>POUR COMMENCER . . . . .</b>	<b>30</b>
<b>LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES . . . . .</b>	<b>31</b>
<b>INTRODUCTION . . . . .</b>	<b>32</b>
<b>COMMENT JOUER . . . . .</b>	<b>33</b>
<b>WAHI DE MATA NUI . . . . .</b>	<b>37</b>
<b>PERSONNAGES . . . . .</b>	<b>43</b>
<b>MENTIONS AU GÉNÉRIQUE . . . . .</b>	<b>46</b>
<b>GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS. . . . .</b>	<b>48</b>

# POUR COMMENCER



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *BIONICLE<sup>MD</sup>: Matoran Adventures* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien la verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran de sélection de la langue apparaît. Appuyez sur la croix directionnelle  pour placer la langue désirée en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A**. Les écrans de mentions légales et les écrans d'introduction apparaissent.
4. Appuyez sur **START** pour passer à l'écran titre *BIONICLE: Matoran Adventures*.
5. Lorsque l'écran titre *BIONICLE: Matoran Adventures* apparaît, appuyez sur **START** pour passer au menu principal (► *Menu principal*, p. 33.)

# LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

## OPTIONS DE MENU

### *ACTION*

### *COMMANDE*

Placer une option en surbrillance

Croix directionnelle ⇌ ou ⇕

Sélectionner une option

Bouton **A**

Écran précédent

Bouton **B**

## COMMANDES DE JEU

### *ACTION*

### *COMMANDE*

Se déplacer vers la gauche/droite

Croix directionnelle ⇌

Sauter

Bouton **A**

Double saut (Matoran seulement)

Bouton **A** (frapper deux fois)

S'accroupir

Croix directionnelle ↓

Changer de personnage

Bouton **L** ou **R**

Utiliser disque Matoran

Bouton **B** (Matoran seulement)

Utiliser tes pouvoirs Turaga

Bouton **R** (Turaga seulement)

Interrompre le jeu

**START**

# INTRODUCTION

Tout ne va pas bien sur l'île de Mata Nui. Les insulaires Matoran et les aînés du village de Turaga continuent de lutter contre les forces de Makuta, le méchant frère de l'homonyme de l'île. Makuta a sombré l'île autrefois paradisiaque dans la noirceur. Et maintenant ses larbins, les Bohrok, fourmillent à travers les marécages, sous l'eau et sur terre, haut et bas, détruisant tout sur leur passage.

Mais les Matoran ont toujours confiance en Mata Nui et les Légendes du BIONICLE<sup>MD</sup>. C'est ce qui les motive alors qu'ils tentent de se libérer de Makuta et de ses bêtes.

Sélectionne ton héros et lutte contre ceux qui transformeraient Mata Nui en néant selon les caprices de Makuta. Joins-toi à des compagnons en chemin et sers-toi de leurs pouvoirs et de leurs habiletés, ainsi que des tiens, pour débarrasser l'île de Bohrok et des superpuissants Rahi. Tes aventures t'amèneront à traverser la jungle luxuriante, des étendues désertiques, des champs de glace, des marécages et des régions volcaniques tandis que tu cherches à rétablir la joie et la lumière sur Mata Nui et à faire régner la paix à nouveau.

**POUR PLUS D'INFORMATIONS** sur BIONICLE, visitez **[www.BIONICLE.com](http://www.BIONICLE.com)**.


**POUR PLUS D'INFORMATIONS** sur d'autres produits LEGO®, visitez **[www.LEGO.com/interactive/](http://www.LEGO.com/interactive/)**.

**POUR PLUS D'INFORMATIONS** sur ce jeu et sur d'autres jeux de Electronic Arts, visitez **[www.ea.com](http://www.ea.com)**.

# POUR COMMENCER

La menace des Bohrok s'intensifie et les Rahi deviennent plus forts...il n'y a pas de temps à perdre. Voici quelques configurations préliminaires à effectuer avant de partir à l'aventure!

## MENU PRINCIPAL


- Appuie sur la croix directionnelle  pour parcourir les choix du menu et effectuer une configuration de base.



## NOUV. PARTIE

Commence une nouvelle aventure des Matoran contre les Bohrok. Appuie sur le bouton **A** pour commencer une nouvelle partie (► *Commencement d'une nouvelle partie*, p. 35).

## CHARGER

Continue une partie préalablement sauvegardée. Tu peux sauvegarder un maximum de deux parties dans *BIONICLE<sup>MD</sup>: Matoran Adventures*. Appuie sur le bouton **A** pour continuer une partie, puis appuie sur la croix directionnelle  pour parcourir les deux espaces de sauvegarde. Appuie sur le bouton **A** pour continuer la partie sélectionnée.

## OPTIONS

Règle les options EFF. SONORES, MUSIQUE et DIFFICULTÉ (► *Menu des options*, p. 36). Appuie sur le bouton **A** pour passer au menu Options.






**REMARQUE :** Les paramètres par défaut sont indiqués en **gras** dans ce manuel.

# COMMENCEMENT D'UNE NOUVELLE PARTIE

Il y a quelques étapes à suivre après avoir sélectionné NOUV. PARTIE à partir du menu principal.

## **POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE :**

- 1.** Appuie sur la croix directionnelle  pour placer en surbrillance un des deux espaces libres de sauvegarde. Appuie sur le bouton **A**.
- 2.** Si tu sélectionnes un espace déjà occupé, on te demande si tu désires écraser les données qui occupent cet espace. Appuie sur la croix directionnelle  pour placer OUI ou **NON** en surbrillance. Appuie sur le bouton **A** pour confirmer ou sur le bouton **B** pour annuler. **Assure-toi de ne pas écraser des parties préalablement sauvegarder sans le vouloir.**
- 3.** Sélectionne un personnage pour commencer ton aventure. Appuie sur la croix directionnelle  pour placer en surbrillance un des Matoran disponibles (► *Personnages*, p. 43). Appuie sur le bouton **A** pour continuer.






**REMARQUE :** Un seul personnage Matoran t'est offert au tout début. Déverrouille d'autres personnages en ramassant tous les morceaux de masques cachés dans chacun des niveaux.



**REMARQUE :** Les points de sauvegarde représentent l'endroit d'où ton personnage doit recommencer si tu perds une vie. Les parties ne sont sauvegardées que lorsque tu traverses un Wahi.

# MENU DES OPTIONS

## *POUR RÉGLER LES OPTIONS EFF. SONORES, MUSIQUE OU DIFFICULTÉ:*

- 1.** Appuie sur la croix directionnelle  pour parcourir les différentes options, puis appuie sur le bouton **A** pour sélectionner.
- 2.** Appuie sur la croix directionnelle  pour régler le volume de la musique et des effets sonores.
- 3.** Appuie sur la croix directionnelle  pour sélectionner **FACILE**, MOYEN ou DIFFICILE comme niveau de difficulté.
- 4.** Appuie sur le bouton **A** pour accepter les changements et retourner au menu des options. Appuie de nouveau sur le bouton **B** pour retourner au menu principal.

# WAHI DE MATA NUI

L'île de Mata Nui représente une grande variété de terrains. *BIONICLE<sup>MD</sup>: Matoran Adventures* te transporte dans six Wahi, ou régions, de terrain périlleux mais sensationnel. Chaque Wahi te présente une nouvelle quête que tu dois entreprendre. Des détails te sont donnés lorsque tu pénètres un Wahi.

## LE WAHI

La jungle qui entoure la pointe sud de l'île est remplie de vignes pendantes et de grands arbres couverts d'oiseaux et d'insectes. Depuis l'attaque des Bohrok, Matau est porté disparu. Tu dois le retrouver et le ramener en toute sécurité.

## PO WAHI

Le terrain inutilisable désertique et rocheux au nord de Mata Nui. Les fréquentes tempêtes de sable donnent naissance à des falaises un peu partout. On a caché les lumières mystiques pour s'assurer qu'elles ne tombent pas sous la main de Makuta. Avec l'aide de Onewa, trouve les trois lumières et aide Po-Wahi à retrouver la paix.

## TA WAHI

La région Est, où se trouve le volcan géant dont la lave brûlante s'écoule comme des rivières le long des montagnes. Vakama a perdu la chanson ancienne et est maintenant perdu à quelque part dans le Wahi. Sauve-le, trouve la chanson ancienne et, ensemble, vous pourrez sauver Ta-Wahi!

## **KO WAHI**

La région montagneuse glacée qui entoure Ko-Koro sur la côte-ouest. Il s'agit d'une région froide et dangereuse. Les crevasse mortelle peuvent avaler les imprudents. Selon les rumeurs, la statue de Koli légendaire serait cachée quelque part dans le Wahi et sert à ouvrir un passage secret vers Ga-Wahi.

## **GA WAHI**

Où se trouve le village flottant de Ga-Koro, lequel est fait d'algues élastiques résistantes, à la dérive dans l'eau sous les falaises impressionnantes. Depuis l'attaque de Makuta, tous les portails d'eau ont été fermés. Nokama est sans défense et tu dois la trouver, rouvrir les portails et la ramener à Ga-Koro.

## **ONU WAHI**

La région des grottes et carrières entourant Onu-Koro, le village des énormes grottes, bien cachées sous la surface. Fais attention en circulant dans ce labyrinthe de tunnels et de grottes et sers-toi des torches. Que trouveras-tu à la sortie?

# ÉCRAN DE JEU

Indicateur de santé

Vies

Indicateur de  
pouvoirs élémentaux



Powerup élémental

## INDICATEUR DE SANTÉ



Lorsque ton indicateur de santé tombe à zéro, tu perds une vie.

## INDICATEUR DE POUVOIRS ÉLÉMENTAUX



Indique le nombre de powerups élémentaux ramassés.

## # DE VIES



Le nombre de vies qu'il reste à ton personnage. Augmente le nombre de vies en ramassant des vies d'un niveau à l'autre (► *Vie supplémentaire*, p. 40).

**POWERUP DE  
SANTÉ**



Passe sur ces icônes pour augmenter le niveau de l'indicateur de santé d'un cran.

**POWERUP  
ÉLÉMENTAL**



Collectionne ces powerups pour augmenter la force des pouvoirs élémentaux du Turaga.

**POWERUP DE  
DISQUE**



Ces powerups améliorent le disque de ton Matoran avec plus de puissance et la capacité/ de voler plus loin.

**POINTS DE  
CONTRÔLE**



Les têtes de pierre taillée sont des points de contrôle où il est possible de sauvegarder tes progrès. Si tu perds la vie prématurément, tu recommences au dernier point de contrôle franchi.

**MORCEAUX DE  
MASQUE**



Ramasse tous les morceaux de masques à chaque niveau pour déverrouiller des personnages.

**VIE  
SUPPLÉMENTAIRE**



Passe sur ces icônes pour gagner une vie supplémentaire.

**BOUTON**



Les boutons nécessitent une action de la part du Turaga.

## ARTICLES UNIQUES

### PIERRES

#### MYSTIQUES



L'objectif du niveau Po-Wahi est de ramasser les pierres mystiques. Sans elles, tu ne pourras quitter ce niveau.

### CHANSON

#### ANCIENNE



L'objectif du niveau Ta-Wahi est de trouver la chanson ancienne. Sans elle, tu ne pourras quitter ce niveau.

### STATUE DE KOLI



L'objectif du niveau Ko-Wahi est de trouver la statue de Koli. Sans elle, tu ne pourras quitter ce niveau.

### CLÉS DE VOÛTE



L'objectif du niveau Ga-Wahi est de ramasser ces clés de voûte. Sans elles, tu ne pourras quitter ce niveau.

### TORCHES



Tu n'es pas obligé de ramasser les torches pour pouvoir quitter le niveau Onu-Wahi mais elles t'aideront à mieux voir alors que tu te déplaces à l'intérieur des grottes..

## COMMENT JOUER

Déplace ton personnage dans les différents Wahi de Mata Nui tout en ramassant différents morceaux de masques et divers powerups. Sur le chemin, tu rencontreras des camarades qui t'aideront à poursuivre help et à te protéger contre les Bohrok et les Rahi.

- Pour avancer, reculer et monter dans des échelles, appuie sur la croix directionnelle.
- Pour sauter, appuie sur le bouton **A**. Pour effectuer un double saut, frappe sur le bouton **A** à deux reprises.

- Pour lancer ton disque, appuie sur le bouton **B**. Une fois que tu as obtenu quatre powerups, appuie sur le bouton **B** et maintiens-le enfoncé pour les utiliser.

## COMPAGNONS DE VOYAGE

Aucun Matoran n'affronte les périls de Mata Nui seul. Les Turaga aînés locaux t'aideront à traverser leurs régions respectives (► *Turaga*, p. 44). Dépasse un Turaga et il devient automatiquement ton compagnon de voyage.

Les Turaga t'aident à activer des boutons et à ouvrir des portes secrètes. Tu dois te servir des deux personnages pour terminer le jeu car de nombreux obstacles requièrent un travail d'équipe. Il te sera peut-être nécessaire de te joindre à Turaga pour progresser.

Les commandes que tu utilises pour déplacer et contrôler ton personnage principal servent également pour le compagnon de voyage. Tu dois te servir du Turaga et de ses pouvoirs pour franchir certains obstacles.

- Pour balancer entre le compagnon de voyage et le personnage principal, appuie sur le bouton **L** ou **R**.
- Pour utiliser le pouvoir élémental du Turaga, appuie sur le bouton **B**.

# PERSONNAGES

Les Matoran sont en minorité comparativement aux Bohrok, mais grâce à leur force et à leur courage ils survivent et continuent à lutter pour leur liberté. Voici une biographie des six personnages Matoran que tu peux incarner. Chacun d'eux représente un village différent de Mata Nui et tous maîtrisent les disques qu'ils utilisent pour se défendre.

Un seul Matoran, Kongu t'es offert au début de ton aventure. Tu dois déverrouiller les cinq autres Matoran en ramassant des morceaux de divers masques en traversant chaque niveau. Lorsque tu déverrouilles des personnages, ceux-ci deviennent accessibles à partir de l'écran de sélection de personnage.



**Les six personnages Matoran possèdent des habiletés semblables.**

## MATORAN

### KONGU

Kongu est un des habitants les plus talentueux de Le-Koro, son village dans les arbres. Kongu aime les oiseaux et il les manipule avec facilité.

### HUKI

Huki vit dans le village désertique de Po-Koro. Il est le meilleur buteur de tous les temps au Koli, un sport semblable au soccer.

### JALA

Jala aimerait explorer Mata Nui, mais il comprend que les Ta-Koronan n'aiment pas voyager.

## **MATORO**

Matoro est le seul interprète des histoires mystiques de Nuju le Turaga télépathique de Ko-Koro, suivant le sens de ses mouvements et son ton. Il se tient toujours debout, immobile à gauche de Nuju lorsque ce dernier raconte des histoires. Il prend une pose de narrateur, jambes quelque peu écartées, tête penchée vers derrière, et il se sert de sa voix profonde et pour relayer la sagesse de Nuju.

## **MAKU**

Maku vit dans le village de Ga-Koro. Avant les Bohrok, Maku s'attirait souvent des ennuis en quittant furtivement le village dans son canoë pour espionner Huki, le champion de Koli.

## **ONEPU**

Onepu a été couronné champion de la course Great Ussal à chacune des 5 dernières saisons!

## **TURAGA**

Les villageois aînés de Mata Nui, les Turaga, connaissent les légendes de Mata Nui, et cette connaissance est le plus puissant outil contre les Bohrok. Il s'agit des compagnons de voyage que tu rencontreras au cours de ton aventure et qui t'accompagneront pour t'aider (► *Compagnons de voyage*, p. 42).

## **MATAU**

L'aîné de Le-Koro dans la région de Le-Wahi.

## **ONEWA**

L'aîné de Po-Koro dans la région de Po-Wahi.

## **VAKAMA**

L'aîné de Ta-Koro dans la région de Ta-Wahi.

**NUJU**

L'aîné de Ko-Koro dans la région de Ko-Wahi.

**NOKAMA**

L'aîné de Ga-Koro dans la région de Ga-Wahi.

**WHENUA**

L'aîné de Ono-Koro dans la région de Onu-Wahi.

## **BOHROK**

Les Bohrok apparaissent partout sur Mata Nui. Les montagnes s'écroulent et les forêts s'effacent en raison du massacre des Bohrok. Les Bohrok sont capables de rouler, comme des tatous et détruire tout sur leur passage. Tu dois découvrir comment les éliminer.

## **RAHI**

Il s'agit des créatures de Mata Nui qui doivent servir Makuta en infectant des masques. Ils sont nuisibles mais tu peux facilement t'en débarrasser si tu fais les bons choix.

## **ENNEMIS ULTIMES**

Au cours de ton aventure dans les Wahi, tu devras affronter trois ennemis ultimes. Il s'agit des plus importants tests et ils mettront à l'épreuve tes habiletés et ton courage de Matoran. Bon courage-tu dois les battre afin de sauver Mata Nui.

## **MENU DE PAUSE**

➤ Pour interrompre le jeu, appuie sur **START**.

Appuie sur la croix directionnelle ⬆ pour placer une option en surbrillance (CONTINUER ou QUITTER), puis appuie sur **START** ou sur le bouton **A** pour sélectionner.

# **MENTIONS AU GÉNÉRIQUE**

## **DÉVELOPPÉ PAR ARGONAUT GAMES PLC.**

**Programmeurs** : Aaron Fothergill, Martin Piper,

**Artistes** : Jason Cunningham, Leon Brazil, Carl Ross,

**Production** : Alex Rutter, Peter Jones

**Graphistes** : Alex Rutter, Paul McGinniss

**Musique et effets sonores** : Juston Scharvona,  
Chris Sweetman

**Assurance qualité** : Jason Kanzen, Carlo Bush

## **LEGO® INTERACTIVE**

**Vice-président - logiciels** : Tom Stone

**Directeur de développement** : David Ratcliffe

**Chef de la production** : Darren Potter

**Adjoint à la production** : Nicolas Doucet

**Directeur de la marque** : Sean Ratcliffe

**Directeur de la commercialisation** : Sara Marshall

**Chef des opérations logicielles** : Kevin Turner

**Analystes en logiciel** : Warren Leigh, Eddie Hayden

**Directeur de projet** : Geoff Smith

**Directeur de l'étude de marché** : Tim Price

**Remerciements particuliers** : Tous à LEGO  
Interactive

## **ELECTRONIC ARTS**

**Chef de la production** : Michael Ress

**Adjoint à la production** : Jason Berisford

**Directeur de la commercialisation** :  
Susann Oelschlegel

**Adjoint à la commercialisation** :  
Christian Sponziello

**Relations publiques** : Lidia Stojanovic

**Gestion du projet d'emballage** : Liz Simpson,  
Candice Westman, Silvia Byrne, Paul Ryan,  
Jayne Martin-Kaye

**Opérations** : Linda Walker, Phil Jones, Anne Miller

**Matriçage** : Donna Hicks, Matt Price

**Contrôle de la qualité** : Jean-Yves Duret,  
Dave Fielding, Andy Chung, Paul Richards,  
Ben Jackson

## **Spécialistes de plate-formes :**

James Featherstone, Ashley Powell, Tim Wileman,  
James Norton, James Arup

## **LOCALISATION**

**Directeur de la localisation EAD** : Isabelle Martin

## **Directeurs de la localisation :**

Suisse-Rebecca Persson; Danemark-Rebecca  
Persson; Italie-Micaela Belluzzo; Allemagne-  
Michaela Bartelt; France-Christine Jean;  
Espagne-Luis Pines; Pays-Bas-Clare Parkes

**Coordonnateurs de la localization :**

Suisse-Mia Opancar; Danemark-Rebecca Persson;  
Italie-Alessandro Tajana; Allemagne-Bettina Bachon;  
France-Stephane Tachon; Espagne-Jose Luis  
Rovira; Pays-Bas-Rebecca Gordon

**Traducteurs :** Suisse-Ulla Wickman; Danemark-  
Christina Dentov; Italie-Project Synthesis;  
Allemagne-Nadine Monschau, Britta Haimüller;  
France-Stephane Tachon; Espagne-Enrique  
Sanchez-Real; Pays-Bas-U-Trax Multi Media  
Localisations; Royaume-Uni-Gerry McGinley

**Tests linguistiques :** Suisse-Jonas Bingestam;  
Danemark-Lars Andersen, Italie-Project Synthesis;  
Allemagne-Dirk Vojtilo; France-Lionel Berrodier,  
Espagne-Jose Ramon Sagarna; Pays-Bas-U-Trax  
Multi Media Localisations, Royaume-Uni-Dave  
Lielding

**Remerciements particuliers :** Jonathan Bunney,  
David Knox, Frank Sagnier, Bernadette Abbott,  
Catherine Harris, Tony Parkes, Nick Button-Brown

**ELECTRONIC ARTS-AMERIQUE DU NORD**

**Directeur de produit senior :** Steve Perkins

**Directeur de produit :** Anne Kain

**Relations publiques :** Tim McDowd

**Gestion du projet d'emballage É.-U. :** Scott Gillette

**Opérations :** Paulette Doudell, Steve Sammonds,  
Rosalie Vivanco

**Matriçage :** Michael Deir, Chris Espiritu,  
Kima Hayuk, Michael Yasko

**Documentation :** Kevin Lamb, Lambo Creative

**Mise en page :** Chris Held

**Traduction de la documentation :**  
Julie-Anne LaRoche

**Contrôle de la qualité :** Anthony Barbagallo,  
Joel Knutson, Ben Crick, Dave Knudson,  
Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander,  
Ben Smith

**Directeur des tests :** Kurt Hsu

**Superviseur des tests :** Ludon Lee

**Testeurs en chef :** Vince Brooks, Edmund Huey

**Testeurs :** David Higuchi, Danelle Sears, Rob Harrell,  
Billy Crippen, Jensen Delap, Clinton Rogers

**Chef de projet FLT :** Gabriel Darone

**Testeurs FLT :** Boris Amchislavsky, Daniel Brown,  
Kai Nagai-Rothe, John Petroff

**Remerciements particuliers :** Dave Ross,  
Edwin Caparaz, Kathy Frazier, Frank Pape,  
Tom Frisina, Josh Hendren, Ken Balthaser,  
Jamil Dawsari, Matt McKnight, Jeff Hasson,  
Celeste Murillo, Evelyn Walker

# **GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS**

## **GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS**

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Cette garantie vous accorde des droits précis, et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

## **RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS**

Veillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage, un abus ou une négligence quelconque, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours.

Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## **RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS**

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement.

Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## **SERVICE DES GARANTIES**

**Courriel et Internet :** <http://techsupport.ea.com>

**Téléphone :** (650) 628-1900

## **ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA**

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

## AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts.

## ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. **Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais.**

## COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE

**Courriel et Internet :** [fr-support@ea.com](mailto:fr-support@ea.com) (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

**FTP :** [ftp.ea.com](ftp://ftp.ea.com)

LEGO, le logo de LEGO et BIONICLE sont des marques de commerce de LEGO Group. © 2002 The LEGO Group. Electronic Arts est une marque de commerce ou une marque déposée de Electronic Arts aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

WICKE



# BION

**Proof of Purchase**

**Preuve d'achat**

**BIONICLE™: MATORAN ADVENTURES**



0 14633 14554 0

**YES! I WANT TO JOIN THE LEGO CLUB!**

This coupon is good for 1 FREE 2 year membership.  
Additional kids may sign up for \$10.70 (including taxes).

**PLEASE PRINT IN ALL CAPITAL LETTERS.**

GBA22

Name/Nom \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_

☐ Français

☐ English

☐ Girl/Fille

☐ Boy/Garçon

Address/Adresse \_\_\_\_\_

City/Ville \_\_\_\_\_ State/Prov. \_\_\_\_\_ Postal Code  
Code Postal \_\_\_\_\_

E-mail Address/Courriel \_\_\_\_\_ Date of Birth  
Date de Naissance \_\_\_\_\_  
M / D/J / Y/A

Parent's Signature/Signature d'un parent \_\_\_\_\_

**FREE  
Membership  
with this coupon!**

**Abonnement  
GRATUIT avec  
ce coupon!**

LEGO and the LEGO logo are  
trademarks of/sont des marques  
de/son marcas de LEGO Group.  
©2002 The LEGO Group.



U.S. and Canada only.  
E.U. et Canada seulement.  
E.U. y Canada solamente.

**OUI! JOIGNEZ-MOI AU CLUB LEGO!**

Ce coupon est valide pour un abonnement  
GRATUIT de 2 ans. Enfants additionnels  
peuvent s'inscrire pour \$10.70 (taxes incluses).

**S.V.P. IMPRIMER EN LETTRES  
MAJUSCULES.**

Offer limited to residents of the U.S. and Canada.  
No photocopies will be accepted. Offer limited to  
two free memberships per family, group, or organi-  
zation. Please allow 4-6 weeks for delivery of your  
first mailing.

Offre limitée pour résidents du U.S. et Canada.  
Photocopies ne seront pas acceptées. Offre limitée  
à deux abonnements gratuits par famille, groupe, ou  
organisation. Allouez 4-6 semaines pour la première  
livraison.

WOR #U-0099



# BIONICLE™

**Power has a new name - Toa Nuva**